Spedizione in Abbonamento postale,
Gruppo III/70

IL MEGLIO DI JACKSON SOFT

C64&128

GRUPPO EDITORIALE
JACKSON

IL MEGLIO DI JACKSON SOFT

SOMMARIO

DIREZIONE, REDAZIONE E AMMINISTRAZIONE
Via Rosellini, 12 - 20124 Milano
Telefoni: (02) 68.03.68 - 68.00.54
68.80.951-2-3-4-5
Tlx 333436 GEJ IT

SEDE LEGALE:
Via G. Pozzone, 55 - 20121 Milano

DIRETTORE RESPONSABILE:
Giampietro Zanga

COORDINAMENTO EDITORIALE:
Angelo Cattaneo

COLLABORATORI:
Massimiliano Anticoli

GRAFICA E IMPAGINAZIONE:
Wilma Germani

FOTOCOMPOSIZIONE:
GDB fotocomposizione - Milano

STAMPA:
Grafika 78 - Pioltello - Milano

AUTORIZZAZIONE ALLA PUBBLICAZIONE:
Numero in attesa di pubblicazione
Per la rivista non è prevista
la sottoscrizione di abbonamenti

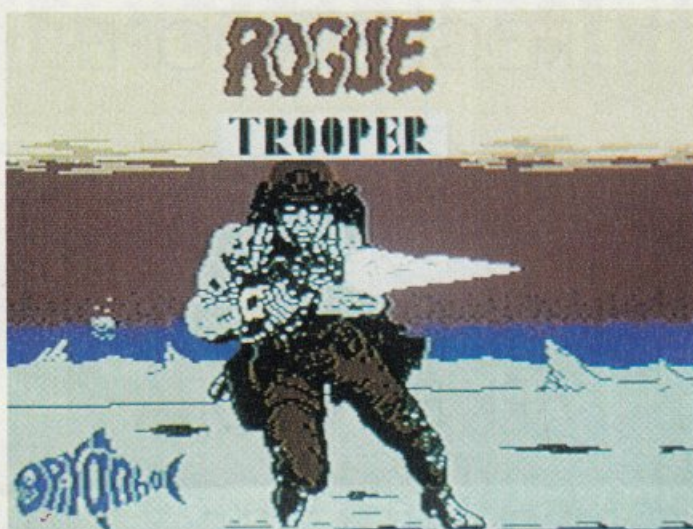
PUBBLICITÀ
Concessionario per l'Italia e l'Estero
J. Advertising s.r.l.
V.le Restelli, 5 - 20124 MILANO
Tel. (02) 68.82.895-68.80.606-68.87.233
Tlx 316213 REINA I

Concessionario esclusivo per la diffusione in Italia e Estero:
SODIP - Via Zuretti, 25
20125 MILANO

Spedizione in abbonamento postale
Gruppo III/70
Prezzo della rivista L. 14.000
Numeri arretrati L. 28.000

IL MEGLIO DI JACKSON SOFT

ROGUE TROOPER

IL SOLDATO VAGANTE

La vincenda si svolge su un lontanissima pianeta ai confini della galassia, chiamato Nu Earth.

Questo mondo è stato sconvolto da una guerra chimica tra il nord e il sud, che ha reso la sua atmosfera irrespirabile e le sue acque velenose. Nessuno può sopravviverVi! Ma per proseguire la guerra le due fazioni combattenti hanno creato un nuovo esercito manipolato geneticamente per vivere nell'atmosfera contaminata.

Il personaggio che comandate appartiene al Sud, ha nome Rogue Trooper ed in tutto il pianeta è considerato un mito per le sue eccezionali doti di combattente.

Il vostro reparto di Fanteria Genetica è caduto in un agguato della Legione del Sole, e voi siete il solo sopravvissuto.

L'agguato è stato reso possibile da un traditore che, tramite il vostro satellite di sorveglianza Millicom, ha comunicato al Nord l'arrivo della Fanteria Genetica.

Le telecamere del satellite hanno ripreso la zona, e la videoregistrazione permetterebbe di scoprire il traditore.

Proprio per evitare lo smascheramento della sua spia il Nord, a mezzo di un satellite killer, ha distrutto Millicom, i cui pezzi si sono poi sparpagliati sulla superficie del pianeta.

La videocassette con le riprese sono però al sicuro nei loro contenitori corazzati, e il vostro compito consiste nel ritrovarle (sono 8) perlustrando l'interno pianeta e riportandole poi alla navetta in attesa.

Sarete aiutati nella vostra impresa da tre commilitoni, le cui personalità al momento della morte sono state immesse in tre bio-chip, montati successivamente sul vostro elmetto, sullo zaino e sul fucile.

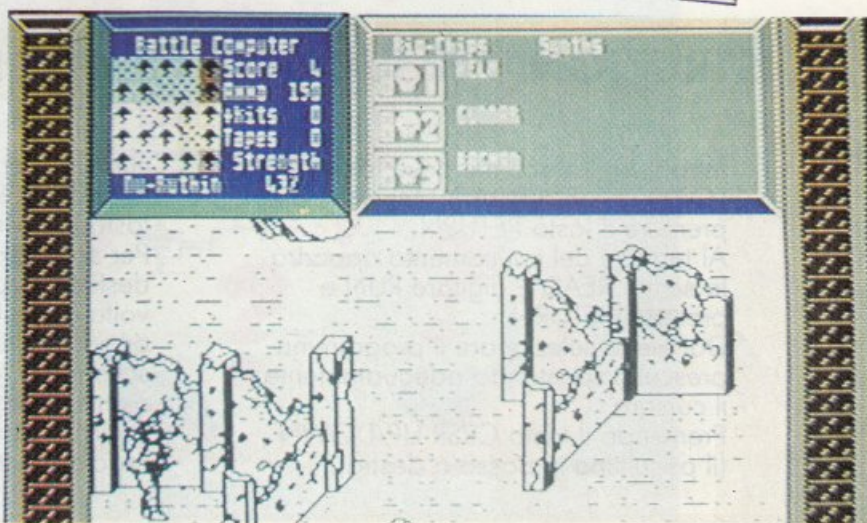
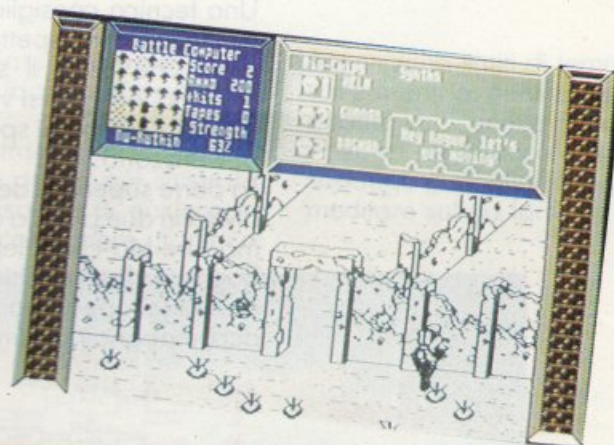
Essi si chiamano rispettivamente Helm, Bagman e Gunnar, i loro nomi si riferiscono a ovvie funzioni

e durante la ricerca vi daranno dei consigli.
Notate che, pur essendo dei cloni (la clonazione è la riproduzione genetica di un individuo del tutto identico all'originale), hanno ognuno una personalità propria e i loro consigli vanno quindi presi con una certa attenzione: Gunnar, ad esempio, ha tendenze psicopatiche e a volte vi dirà di far fuoco solo per divertirsi.
Se infine raccoglierete tutte le 8 le videocassette, Helm, Bagman e Gunnar ritorneranno a far parte della Fanteria Genetica.
Questa storia allucinante è una delle tante apparse su 2000 AD, una rivista inglese a fumetti di cui non esiste l'edizione italiana.

IL GIOCO

Finito il caricamento vi trovate di fronte ad un menù con 3 scelte: se non avete un joystick, potrete ridefinire i tasti da usare per il movimento: questi ultimi sono Q e A, Z e X, non molto comodi.
La terza opzione riassume brevemente lo scopo del gioco, nel caso non lo ricordaste.
Passiamo adesso a giocare: vi consiglio di caricare il gioco oppure guardare le foto sulla rivista, così da avere davanti la schermata con le varie indicazioni.
La prima cosa che si nota è l'ampiezza dello schermo, ridotta a 32 colonne; le quattro colonne ai lati sono occupate da due fregi colorati.
I 2/3 inferiori dello schermo contengono la zona di gioco, raffigurante il luogo ove ci troviamo.
Partendo dalle rovine, ben disegnate, possiamo arrivare nella foresta, nel deserto, in un cimitero ed in un recinto. Ogni zona ha un colore diverso: bianco, giallo, verde chiaro, grigio, marrone, rosso. La zona rossa è quella dello spazio-porto con la navetta: non riusciremo a salirvi senza le 8 videocassette.

ROGUE TROOPER

Al confine fra zone bianca e gialla comincia il terreno minato: se urtiamo una mina e non disponiamo di una medicazione (medi-kit), il gioco finisce.
Nel deserto si trovano tre torrette, che sparano in continuazione (il gioco le chiama 'pillbox', scatole di pillole) nella stessa direzione: danno solo fastidio, perché possono essere evitate facilmente; se proprio vi scocciano, potete eliminarle con una ventina di colpi.
Gli unici pericoli, oltre alle mine ed alle torrette, sono i soldati: non esiteranno a spararvi a vista. Ogni loro colpo vi toglie un 10% di energia. Logicamente, appena l'energia va a zero il gioco finisce. Se vi riposate, la percentuale di energia rimasta sale lentamente; verrete però avvertiti continuamente di muovervi.

Solo se siete feriti gravemente o state fermi troppo a lungo, l'energia scende fino quasi ad esaurirsi; in tal caso dovete aver già raccolto le 8 videocassette e andare in fretta alla navetta. Altrimenti non c'è scampo.
Nel vostro girovagare potete raccogliere solo 3 tipi di oggetti: le videocassette (in piedi con le rotelle ed il nastro visibili), le municazioni (scatole rettangolari con coperchio scuro) e le medicazioni (medi-kit: una scatola cubica con una croce). Tutto il resto rappresenta per voi unicamennte un ostacolo.

ROGUE TROOPER

Anche il pianeta Nu Earth è rotondo: quindi se vi muovete sempre nella stessa direzione, tornerete al punto di partenza.
La vostra abilità deve consistere nell'evitare il più possibile i colpi dei soldati nemici, in modo da non far scendere l'energia a livelli da moribondo, e nel percorrere accuratamente il territorio: quando ad esempio siete entro le mura, un oggetto può essere così rasente il muro da essere ben poco visibile, e quindi sfuggire alla vostra attenzione.
La prospettiva tridimensionale rende necessario posizionarsi accuratamente per colpire un soldato nemico; le prime volte vi succederà di incassare due o tre colpi prima di metterne a segno uno voi.
Una tecnica consigliabile è quella dell'agguato: aspettare dietro un muro che passi il soldato; quest'ultimo, nel girarsi verso di noi, ci lascerà il tempo di spararg li, e così polverizzarlo.
La parte superiore dello schermo è divisa in due parti: a destra abbiamo i tre bio-chip Helm, Gunnar e Bagman (tre teschietti...); i loro massaggi appaiono in un fumetto, accompagnati da un fischio.
A sinistra il computer di combattimento, con la mappa e gli indicatori. La mappa riproduce in piccolo la zona in cui ci troviamo. Noi siamo al centro, segnalati da quattro barrette diagonali lampeggianti.
Ogni casella della mappa avrà il colore della zona corrispondente. Inoltre potremo avere dei simboli indicanti la "popolazione" della zona inquadrata: una specie di elmetto per indicare i soldati, una torretta per le torrette e una navetta (stilizzata) nella zona rossa.
Se al posto degli elmetti e delle torrette appaiono dei punti, allora la zona è libera.
A piè della mappa c'è il nome della zona in cui ci troviamo, mentre sulla destra vengono indicati il punteggio (score), le munizione (ammo), le medicazioni (+ kits) e la forza (strenght) in percentuale.
Per ogni nuova partita tutti gli oggetti e i soldati cambiano di posto, mentre le torrette e la navetta sono fisse.
Le munizioni e le medicazioni sono disseminate dappertutto, e può capitarvi di trovarne due molte vicine, come anche di girare a vuoto per un po'. Le più preziose sono le medicazioni: inizialmente ne avete solo una. Le munizioni invece sono più abbondanti: 200 iniziali e 30 per ogni scatola raccolta.
Ora non vi resta che dimostrare se siete realmente all'altezza della vostra fama di invicibile soldato. In bocca al lupo!

ISTRUZIONI PER IL CARICAMENTO DEI PROGRAMMI

Introdurre il disco nel drive, digitare: LOAD "*", 8 a LOAD "MENU", 8 e premere il tasto RETURN.
Al termine del caricamento apparirà la scritta READY; digitare RUN e premere RETURN,
Dal menu selezionare il programma prescelto spostando adeguatamente il cursore.
Premendo il tasto CRSR UP/DOWN (il penultimo in basso a destra), il cursore scenderà, mentre premendo il tasto CRSR RIGHT/LEFT (l'ultimo tasto in basso a destra), salirà.
Per scegliere il programma desiderato premere RETURN. Una volta caricato il programma scelto appare sullo schermo una schermata, chiamiamola "strana", niente paura bisogna solo attendere qualche secondo e si potrà giocare regolarmente.

IL MEGLIO DI JACKSON SOFT

ARK PANDORA

ARK PANDORA

Ark Pandora è un'avventura grafica ambientata in un'isola sperduta, dove tu impersoni un famigerato pirata confinato per il resto dei suoi giorni.

Hai una sola possibilità per riconquistare la libertà: gli abitanti, infatti, non ti vedono di buon occhio e sarebbero ben contenenti di lasciarti andare. In cambio chiedono di essere liberati dal culto malefico del Gran Sacerdote; per fare questo, l'unica soluzione è trovare la Pergamena Sacra con la formula esorcizzante.

Il gioco si compone di 92 schermate grafiche, tutte da visitare. In ognuna di essere troverai uno o più personaggi immobili o in movimento: guardati da questi ultimi. Le persone possono essere eliminate quasi tutte con una sola arma, la stella rotante (SHARP DISK), che trovi nella schermata iniziale. Gli animali sono invece da evitare nel modo più assoluto.

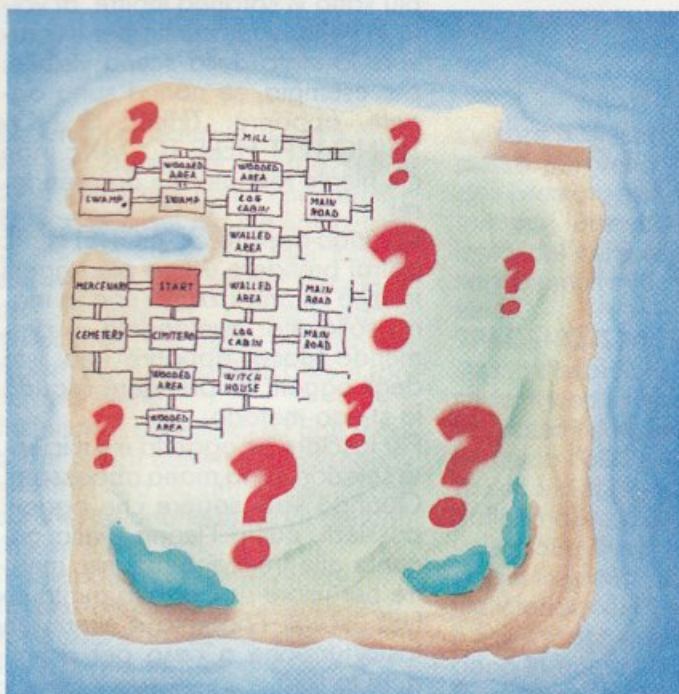
Qualsiasi contatto con persone od animali in movimento assorbirà energia; non c'è verso poi di recuperarla e, una volta a zero, dovrai rinunciare e riprendere da capo.

LA MAPPA

È indispensabile e interessante disegnare la mappa dell'isola; più che altro per sapere dove andare; potresti rischiare di girare in tondo negli stessi luoghi e di arrabbiarti od annoiarti.

Una volta tracciata la mappa (completa tu quella qui illustrata) avrai solo bisogno di pazienza e abilità per concludere il gioco: non vi sono limiti di tempo, e puoi soffermarti a pensare quando e quanto vuoi, senza pericolo.

Anzi, se sei attaccato da più personaggi, è meglio fermare tutto e meditare sul da farsi.

ARK PANDORA

LO SCHERMO

Lo schermo è diviso in due parti: superiormente appare il luogo in cui ti trovi; sotto sono vissualizzati i comandi utilizzabili, le informazioni sul punteggio e l'energia.
Passando il controllo dell'azione da sopra a sotto, il gioco si arresterà, permettendoti di operare le scelte più idonee al caso.
Il movimento richiede un joystick nella porta 2, mentre per contrallare l'area comandi (quella sotto) vanno bene anche i tasti cursore e il RETURN al posto del pulsante di fuoco.
All'inizio il controllo riguarda l'area superiore; per passare a quella inferiore è sufficiente tirare il joystick in basso e premere fuoco, oppure premere F1 od ancora andare ad un'estremità dello schermo: a quel punto infatti il pirata si immobilizza e, dopo circa un secondo, potrai muoverti nella parte inferiore.

Puoi impartire i comandi servendoti delle icone; disponi di quattro indicatori per le direzioni: posizionati sopra la tua freccetta cursore e premi fuoco (o RETURN); se possibile, il pirata si muoverà nello schermo adiacente.
Se possibile, perché non tutti gli schermi hanno quattro uscite: le direzioni consentite sono indicate da quattro frecce bianche allineate a destra sullo schermo.
Ricorda inoltre che per passare da uno schermo all'altro devi essere ad una delle estremità della schermata. La frecce su cui posizionarti sono invece verdi, e potranno diventare rosse con avvertimenti riconducibili a quelli di un semaforo: freccia verde, nessun pericolo nello schermo successivo, freccia rossa, ci sono rischi di perdita di energia.

COME PRENDERE E RILASCIARE OGGETTI

Sulla stessa riga delle freccine bianche, a sinistra, trovi delle scritte che indicano se ci sono degli oggetti (OBJECTS(S) HERE) oppure no (NOTHING HERE): una riga più sotto vi saranno inoltre, di volta in volta, varie scritte per descrivere lo stato della scena visibile; per esempio, se non vi sono oggetti, apparirà: THERE IS NOTHING LEFT HERE TO TAKE (non c'è niente lasciato qui da prendere).
Quando appare OBJECT(S) HERE potrai prendere uno o più oggetti tramite l'icona azzurra con la mano sollevata: puntandola, e premendo fuoco, apparirà una lista degli oggetti da prendere usando lo stesso metodo.
Per lasciare un oggetto è sufficiente selezionare la mano abbassata.
Quando vuoi sapere che oggetti possiedi, punta l'icona gialla accanto alle tre icone azzurre, mentre per usare un oggetto punta su USE, scegli l'oggetto e premi un tasto-funzione a caso per richiudere la lista.

I TASTI FUNZIONE

I tasti funzione utilizzabili sono F1, F5 e F7.
F1 serve a passare per il controllo da sopra a sotto, ma non viceversa, ed anche per uscire da una lista aperta con un'icona.
F5 fa apparire la finestra con il punteggio e l'energia (SCORE ed ENERGY), mentre **F7** chiude questa finestra, lasciando visibile un'altra icona giallina più grande delle altre, un occhio: puntare su questo serve a vedere nei quattro punti cardinali; appare un lista con NORTH, SOUTH, EAST e WEST per indicare il nome degli schermi rispettivamente in alto, in basso, a destra e a sinistra dello schermo corrente.
A destra delle frecce verdi si trovano due icone viola: quella superiore, un dischetto, serve per le operazioni di caricamento e salvataggio della situazione attuale; quella inferiore, un bidone della spazzatura, per abbandonare la partita in corso; puntandola, apparirà in corso; puntandola, apparirà il messaggio ARE YOU SURE Y/N: premi Y (Yes, si) se desideri abbandonare, altrimenti N.
Quando hai finito di operare nella zona inferiore e vuoi rianimare il tuo pirata posiziona la freccetta su un punto vuoto dello schermo e premi fuoco (o RETURN). Nella parte superiore l'azione riprenderà.
Per i principianti ecco allegata una parte della mappa (troppo bello vederla tutta, eh, eh, eh...): ogni quadratino rappresenta una schermata e ne contiene il nome; i collegamenti, per renderti il compito più difficile, sono rappresentati tutti allo stesso modo. In realtà, però, alcuni schermi sono comunicanti con quelli adiacenti, mentre altri no. Inoltre, da qualche schermo potrai passare in un altro, ma non viceversa; in certe occasioni ciò ti costringerà a girare più volte per le stesse schermate.
Per nostra cattiveria la mappa non riporta i passaggi a senso unico, quindi...
Se ti dai da fare, forse potrai remare verso la nave della riscossa, da quel superpirata che sei!

IL MEGLIO DI JACKSON SOFT

PENETRATOR

A bordo del tuo moderno aereo da caccia devi penetrare nelle maglie dello schieramento difensivo nemico fino a raggiungere e a distruggere la bomba al neutrone nascosta. La tua posizione sarà rilevata in continuazione dalle postazioni radar ed i missili terra aria cercheranno in ogni modo di abbatterti: distruggine quanti più puoi sia degli uni che degli altri.

Non appena caricato il gioco, ti ritroverai nella cabina del tuo Penetrator col quale ti addentrerai in territorio nemico per distruggere il maggior numero di obiettivi. Ti viene offerto un menù con il record, il punteggio del giocatore 1, quello del giocatore 2, il numero dei partecipanti (1 o 2), la possibilità di andare in training mode (tasto T) oppure rifare il tracciato a tuo gusto dopo aver richiamato l'Editor delle funzioni con il tasto E. Battendo invece la L potrai caricare da cassetta un percorso già registrato in precedenza. Per tornare al menù premi il tasto RESTORE. La missione è accompagnata da uno stimolante motivo.

Battendo la lettera T ti verrà chiesto con quale dei quattro settori allenarsi, scegli entro i numeri 1 e 4. Non vi è qui alcuna limitazione di vite per cui potrai fare tutti gli esperimenti che riterrai necessari per acquistare l'indispensabile esperienza. Per uscire da uno dei settori, dai il solito RESTORE e tornerai al menù.

Battendo E accederai all'Editor col quale potrai addirittura ridisegnare il tracciato da affrontare. Eccoti ad una ad una le funzioni dei vari comandi dell'Editor:

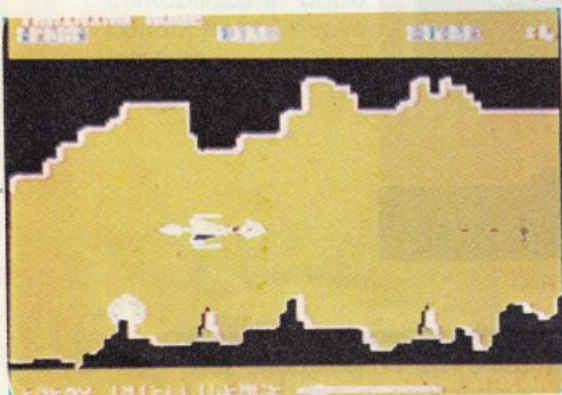
1: seleziona la fase di gioco 1
2: seleziona la fase di gioco 2
3; seleziona la fase di gioco 3
4: seleziona la fase di gioco 4
SPACE+I/SPACE+P: sposta il cursore a sinistra, o a destra di un passo per volta. Non mantenendoli premuti, ma battendoli ripetutamente otterrai lo spostamento lento del cursore. Per accelerarlo tieni premuti i due tasti in continuazione.

SPACE+Q/SPACE+Z: vale lo stesso discorso fatto per i due precedenti con la sola differenza che lo spostamento del cursore avviene verso l'alto e verso il basso.

B: setta la superficie inferiore della galleria alla posizione del cursore, vale a dire che con questo comando sei in grado di ristudiare il profilo inferiore del terreno. Sia i missili che i radar presenti a terra vengono in questa fase cancellati.

T: esegue la stessa funzione del

precedente agendo questa volta sul profilo superiore o meglio sul soffitto della galleria.
S: salva su nastro il percorso da te modificato, per far ciò devi inserire il nome col quale vuoi registrare il tuo itinerario.

PENETRATOR

L: come già visto carica da nastro un percorso registrato in precedenza.
M: colloca un missile nella posizione del cursore.
R: colloca una base radar nella posizione del cursore.
Non agendo su alcuno di questi comandi, affronterai il percorso programmato dal computer che pur essendo abbastanza ostico, vale la pena di essere sperimentato.
RESTORE: riporta in "game mode" presentando il menù per una nuova scelta.

IL GIOCO

Il percorso è suddiviso in quattro settori che prevedono diverse conformazioni del terreno e, di conseguenza, diverse difficoltà. Nel primo di questi settori, sorvoli un tratto di territorio costellato di postazioni radar e missili terra-aria pronti a partire per intercettarti. Devi colpire quanti più obiettivi puoi in quanto, se è vero che sono i missili in grado di distruggerti, è anche vero che il numero di quelli attivati è proporzionale al numero dei radar presenti al momento. In questa prima fase non esiste il "soffitto" per cui puoi volare ad alta quota senza timore di picchiare. Il secondo settore propone uno stretto budello dal profilo irregolare; devi stare molto attento a come ti sposti e come spari a causa della disposizione degli obiettivi che in certi punti è veramente critica. Nel terzo stadio, il tracciato diventa geometrico con dislivelli verticali notevoli; è molto importane in questo frangente il controllo della velocità ancor più del pulsante di sparo. Se riuscirai a passare indenne anche la terza fase, approderai alla quarta ed ultima prima di poter distruggere la micidiale bomba nemica e ricominciare da capo con un tasso di difficoltà superiore. Nell'ultimo settore, il tunnel torna ad essere irregolare e fanno l'apparizione dei dischi volanti che sono pericolosissimi sia per la casualità della loro apparizione sia per l'irregolarità dei loro spostamenti i quali, anche se solo in verticale, tendono ad assumere la traettoria del tuo fighter.

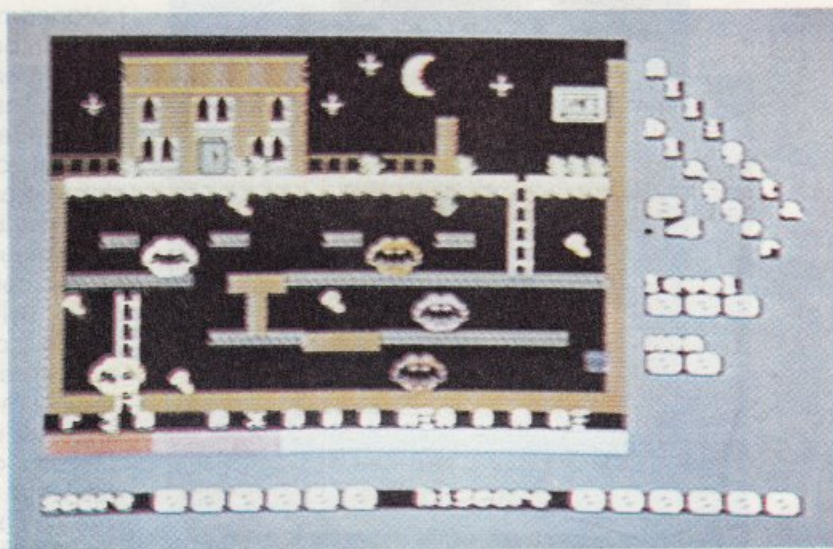
I COMANDI

Per una maggior comodità, impiega il joystick in porta 2; le quattro direzioni vanno intese come: su e giù, che spostano verso l'alto e verso il baso l'astronave, sinistra e destra che ne accelerano e decelerano l'andatura, il pulsante di sparo che sgancia le bombe e fa fuoco col laser.
Anche se meno realistico, comodo è anche il controllo da tastiera grazie alla intelligente disposizione dei tasti che risulta essere la seguente:
Q: Spostamento della navetta verso l'alto
Z: Spostamento della navetta verso il basso
I: Decelerazione della navetta fino al raggiungimento del margine sinistro dello schermo
P: Accelerazione fino al raggiungimento del centro dello schermo.
SPACE: Sganciamento delle bombe (che dopo una breve traettoria in avanti cadono in verticale) e fuoco col laser.

STRATEGIA

Per superare i quattro settori, distruggere la bomba nascosta ed accedere alla difficoltà superiore, non esiste una vera e propria strategia ma è indispensabile la padronanza del mezzo ed il colpo d'occhio. Se vuoi acquisire l'una e l'altro, seleziona il "Training mode" ed allenati fino a che non riucirai a passare ad uno ad uno i singoli stadi.

PUNTEGGIO

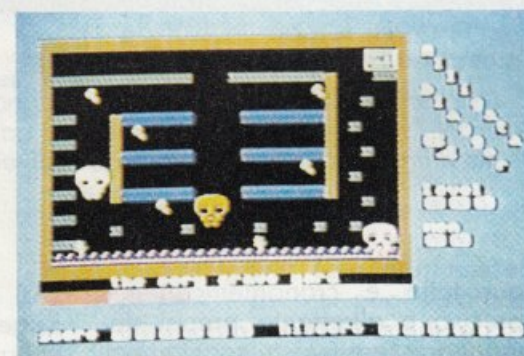
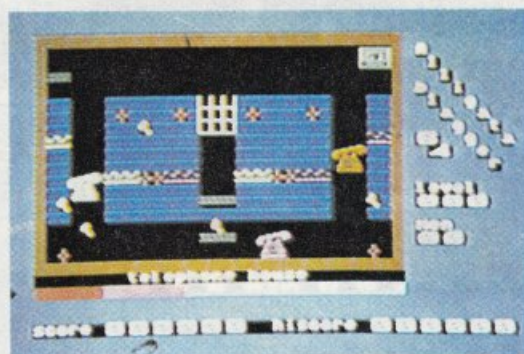
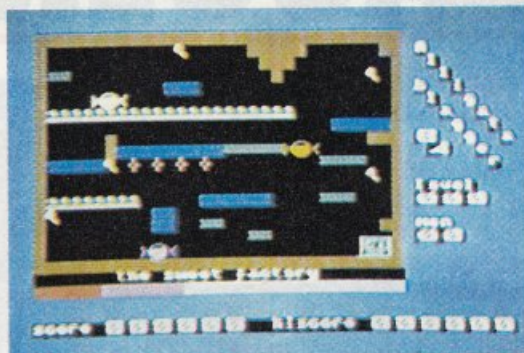
Missile a terra:	10 pti
Missile in volo:	50 pti
Base radar:	100 pti
Dischi volanti:	100 pti
Bomba al neutrone:	1000 pti per la prima 2000 pti per la seconda, ecc...

BLAGGER

Amici jacksoniani, eccoci di nuovo alla carica con un nuovo ed appassionante game di recentissima importazione. Blagger, questo il nome del "supergioco" è una avventura ad alto livello grafico che non mancherà di entusiasmarvi impegnandovi in numerose e divertenti partite.

Il personaggio di turno, soggetto dell'avventura è Roger il ladro che dovrete aiutare nel suo ritorno a casa attraverso ben 30 schermi pieni di difficoltà di ogni tipo. Il sistema per superare ciascuno schermo consiste nel raccogliere tutte le chiavi d'oro sparse per il percorso e raggiungere la speciale porta contrassegnata dalla scritta "safe". Vi accorgerete presto, giocando, come il compito di raggiungere tutte le chiavi non è affatto semplice e per riuscirci occorre scegliere un preciso percorso e valutare attentamente tempi e spostamenti degli oggetti in movimento. A differenza di molti altri games in cui volta a volta vi trovate in situazioni di gioco differenti, qui tutto è cronometricamente preciso e altrettanto precisi dovranno essere i vostri spostamenti per riuscire a superare tutti i livelli del gioco. Il numero di 30 schermi diversi garantisce che scoperta la giusta via per passare in uno degli schermi, ci sia sempre da studiare il successivo e quindi mai di annoiarsi.

IL GIOCO

Il primo schermo da superare presenta tutti i tipi di difficoltà che troverete in seguito e alle quali dovrete abituarvi: come piani mobili o cedevoli, oggetti pericolosi fermi o in movimento, ecc. I piani mobili permettono lo spostamento solo in un senso, quelli cedevoli (colore blu) consentono il passaggio di Roger generalmente per una sola volta. Nel decidere il percorso da prendere è necessaria sempre una accurata analisi di tali fattori, altrimenti un urto contro un oggetto indesiderato o una situazione senza uscita, concluderà presto la missione. Tenere sempre presente che non potete effettuare salti oltre una certa altezza e che il tempo disponibile per passare di schermo in schermo, seppure molto, non è illimitato. Durante il gioco, nella parte inferiore del video compaiono informazioni riguardanti il numero di schermo, le vite rimaste, i punti e una barra verde indicante il tempo trascorso.

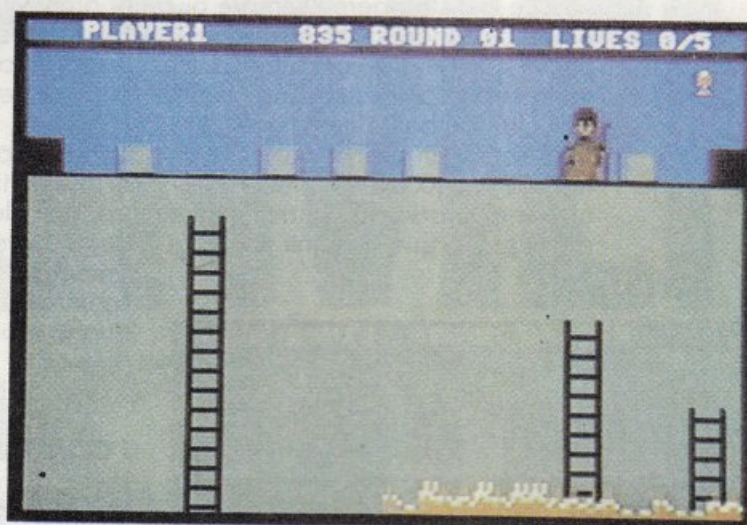
BLAGGER

IL PRIMO SCHERMO

Con un po' di abilità e pazienza è abbastanza facile trovare la giusta via per passare di schermo, cosa che avviene, ripetiamo, una volta prese tutte le chiavi e raggiunta la porta contrassegnata dalla scritta "safe"; ciononostante, per i meno esperti, ecco in sintesi un'ottima strategia per superare il primo. Dalla posizione iniziale portatevi sulla porta d'uscita e saltate in direzione del piano mobile sopra di voi. Con un nuovo balzo evitate l'ostacolo e contemporaneamente prendete la chiave posta in basso e poi, con salti successivi (tenendo cioè sempre premuto il tasto "fire") risalite i piani raggiungendo il piccolo ripiano a sinistra dopo aver preso la terza chiave portatevi con un balzo all'uscita della banca e scendete per conquistare le ultime due chiavi. Per compiere quest'ultima impresa utilizzate il ripiano più in basso facendo molta attenzione ad evitare il carrello mobile che in caso di manovra errata vi schiaccerebbe inesorabilmente. L'ultima difficoltà consiste nel riuscire con due balzi, ben ponderati ad aggirare l'ostacolo accanto alla porta d'uscita ma, con un po' di pratica, non costituirà più un problema e di volta in volta supererete con disinvoltura l'intero schermo.

COMANDI

Caricate e fate partire il gioco come di consueto: l'immagine dello schermo finale vi avvertirà che tutto è andato "OK". Potrete a questo punto iniziare premendo la barra spaziatrice oppure ancora aspettando il demo. I comandi sono soltanto tre: le due direzioni orizzontali del joystick (in porta due) e il pulsante fire per il salto. Buon divertimento!!

IL MEGLIO DI JACKSON SOFT

ORC ATTACK

Il castello in cui ormai abitate da molti anni è in pericolo. A minarne la sicurezza sono degli strani esseri: gli orchi.

In apparenza miti, ma al contrario maniaci distruttivi, si presentano armati di balestre tentando la risalita delle mura e usando lunghe scale componibili. Per difendervi non avete molto, potete lanciare sugli invasori pesanti massi oppure colpirli con delle affilate sciabole. La vostra arma vincente è comunque il pentolone di olio bollente che toglie di mezzo tutti gli orchi presenti in scena.

IL GIOCO

È un gioco che ha già riscosso il pieno consenso dei fans di oltremanica e che certo non mancherà di suscitare interesse anche qui da noi. Lo scenario è prettamente medioevale e richiama spesso situazioni da favola. Vi trovate sui merletti del vostro castello dal quale dominate la situazione forti delle armi in vostro possesso che trovate ai due estremi dello scenario stesso. Le armi, in ordine di importanza, sono: i macigni, indispensabili per distruggere le scale in costruzione, la spada efficace nei combattimenti corpo a corpo con gli orchi e l'olio bollente che è quella più micidiale in quanto provoca la distruzione di tutto quanto esiste sotto le mura. All'inizio del gioco sono disponibili i massi che dovrete lasciar cadere sugli inseguitori badando bene di lanciarli tra un merletto e l'altro altrimenti non cadono. Le armi si susseguono a seconda di cosa vi necessita e ogni volta che verrete colpiti rimarrete per un attimo frastornati prima di poter recuperare una nuova arma. Fate oro delle due vite a vostra disposizione tenendo presente che ne perdete una solo dopo essere stato colpito nove volte. I pentoloni di olio bollente non appaiono e quindi non sono sfruttabili nello stesso modo delle altre armi e questo perché si presentano solo raramente e per breve tempo: approfittarne non appena possibile. Non appena avrete fatto perire tutti gli orchi con l'olio bollente verranno conteggiati i cadaveri, i quali incrementeranno il punteggio. Siccome gli orchi non volano, se raggiungono la cima delle scale, possono però distrug-

ORC ATTACK

gervi i merli del castello con un lavoro lento, estenuante ma molto efficace. Distrutto un solo merlo del castello i malvagi gnomi iniziano a lanciare dardi pericolosissimi. Arrivati a questo punto siete quasi spacciati in quanto non dovete far altro che tentare di deviare i colpi con la sola spada. Se riuscite a distruggere i sempre più odiati orchi non raggiungete che il primo stadio della vostra fatica. La morte degli orchi richiama infatti, dall'oltretomba le ceneri dei loro primi antenati comandate da un terribile mago. Non cedete al panico ma velocizzate i movimenti e distruggete questi spiriti malvagi con l'aiuto dei soliti massi che abbiamo già visto all'inizio. Il tempo di comparizione delle anime demoniache è abbastanza lungo. Superata anche questa difficoltà, avrete ancora a che vedere con i sempre più numerosi orchi, non allarmatevi perché avete a disposizione nove vite, sappiate utilizzarle nel migliore dei modi.

Se volete incrementare senza troppa fatica il vostro punteggio fate bene attenzione alle armi che appaiono negli angoli e non fatevi sfuggire i pentoloni di olio bollente in modo da fare quante più stragi di orchi vi sia possibile.

Più incamerate punti e più il game si fa difficoltoso grazie non solo al numero degli orchi in ballo ma anche alla loro ferocia; cercate, quanto potete, di ripararvi dietro ai merletti evitando di esporvi troppo al lancio dei dardi da parte degli avversari e non lasciatevi prendere troppo la mano dallo scontro diretto con la spada (una buona doccia di olio bollente è quanto ci vuole per fare velocemente pulizia).

I COMANDI E IL PUNTEGGIO

Prima di iniziare a giocare dovete scegliere alcune opzioni usando i tasti funzione:

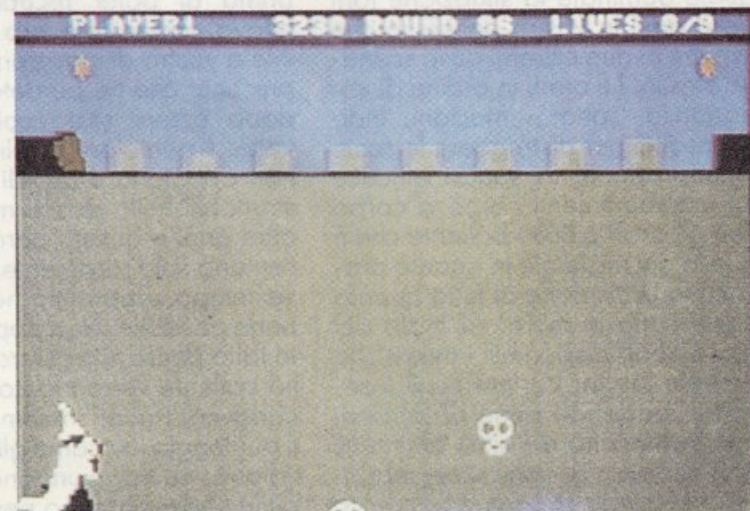
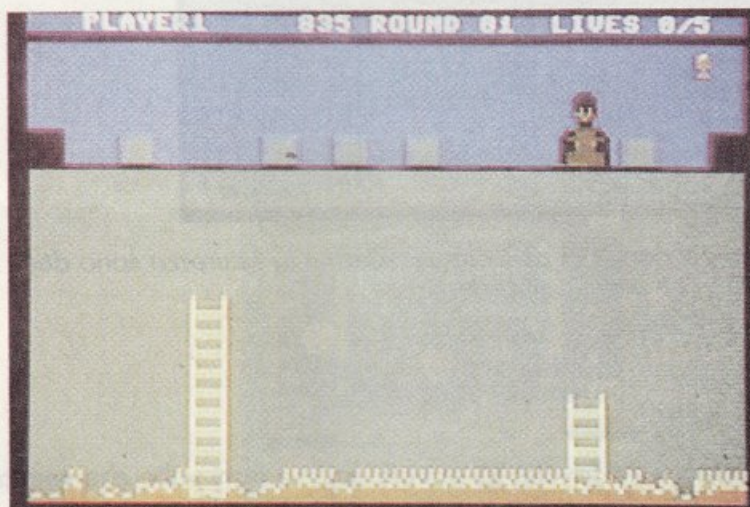
F1 = Scelta del numero dei partecipanti al gioco (inserite un numero compreso tra 1 e 4).
F3 = Grado di difficoltà (inserite un numero compreso tra 0 e 5).
F5 = Inizio del gioco
F6 = Fine del gioco

Le vite a disposizione sono due; ogni volta che venite decapitati ne perdete una, ma per venir decapitati, dovete essere stati colpiti per almeno nove volte.

Il sistema più comodo per giocare è quello di impiegare un joystick collegato in porta 2, ma nessuno vieta di usare i tasti anche se ciò implica una certa qual difficoltà dovuta al fatto di dover tenere premuto in continuazione il tasto numero 1.

Tasti 1+5 = sinistra
Tasti 1+ 7 = destra
Tasti 1+9 = sparo

Al raggiungimento di 20000, 50000 e 100000 o 250000 punti, vi vine regalata una vita extra.

ABBONARSI CONVIENE SEMPRE

J0037

SÌ DESIDERO ABBONARMI ALLE SEGUENTI RIVISTE JACKSON:

Rivista	Numeri	Prezzo
☐ INDUSTRIA OGGI	numeri 10	L. 41.000
☐ ELETTRONICA OGGI	numeri 20	L. 79.000
☐ AUTOMAZIONE OGGI	numeri 20	L. 78.000
☐ EO NEWS	numeri 40	L. 79.500
☐ WATT	numeri 11	L. 35.500
☐ TRASMISSIONE DATI E TELECOMUNICAZIONI	numeri 11	L. 44.000
☐ VIDEOTEL MAGAZINE	numeri 6	L. 20.000
☐ INFORMATICA OGGI	numeri 11	L. 40.000
☐ INFORMATICA OGGI SETTIMANALE	numeri 40	L. 80.000
☐ LAB NEW	numeri 8	L. 36.000
☐ COMPUTER GRAFICA & APPLICAZIONI	numeri 6	L. 30.000
☐ PC WORLD MAGAZINE	numeri 11	L. 44.000
☐ PCW Magazine + PC Floppy	numeri 11	L. 105.000
☐ BIT	numeri 11	L. 43.000
☐ SUPERCOMMODORE 64 & 128 (con cassetta)	numeri 11	L. 66.000
☐ SUPERCOMMODORE 64 & 128 (con disco)	numeri 11	L. 84.000
☐ NOI 128 & 64 (con cassetta)	numeri 11	L. 70.000
☐ NOI 128 & 64 (con disco)	numeri 11	L. 115.000
☐ COMMODORE PROFESSIONAL	numeri 11	L. 48.000
☐ OLIVETTI PRODEST USER	numeri 10	L. 20.000
☐ LA RIVISTA DI ATARI	numeri 6	L. 24.000
☐ COMPUSCUOLA	numeri 6	L. 32.000
☐ FARE ELETTRONICA	numeri 10	L. 39.000
☐ STRUMENTI MUSICALI	numeri 12	L. 35.000
☐ NAUTICAL QUARTERLY	numeri 4	L. 70.000
☐ AUTOMOBILE QUARTERLY	numeri 4	L. 69.500

COMPILATE E SPEDITE IN BUSTA
CHIUSA A : GRUPPO EDITORIALE JACKSON
VIA ROSELLINI, 12 - 20124 MILANO

N.B. Per abbonamenti all'estero le tariffe dovranno essere raddoppiate. Non è prevista la spedizione via aerea

☐ L'abbonamento dovrà decorrere dal mese di ______

Nome e Cognome ______ Tel. ( ) ______

Via e n. ______ Località ______ Prov. ______

Cap ______

Per il pagamento ☐ Allego assegno n. ______ di L. ______

Banca ______

☐ Ho effettuato versamento di L. ______ sul c/c postale n. 11666203 intestato a Gruppo Editoriale Jackson - Milano e allego fotocopia della ricevuta.

☐ Ho effettuato versamento di L. ______ tramite vaglia postale o telegrafico e allego fotocopia della ricevuta.

☐ Vi autorizzo ad addebitare l'importo di L. ______ sulla carta di credito. ☐ VISA ☐ AMERICAN EXPRESS ☐ DINERS CLUB ☐ CARTA SI

N. ______ Data di scadenza a ______

Data ______ Firma ______

GRUPPO EDITORIALE JACKSON

ABBONARSI CONVIENE SEMPRE

DEDICATI AL TUO COMMODORE

Per te che hai un Commodore 64 o 128 è possibile imparare con facilità a lavo-

rare, studiare e, perchè no?, giocare. Come? Ma è semplice! Con Videobasic

per carpire tutti i segreti della programmazione e conoscere meglio il tuo

computer; con il "Corso di Grafica", per
colorare di immagini il tuo video;
con "A Scuola di Scacchi" per
giocare entusiasmanti partite.
Allora cosa aspetti? Corri in edicola.

IN EDICOLA
DA APRILE

GRUPPO EDITORIALE
JACKSON

CON IL PRIMO NUMERO DI "VIDEOBASIC" IN REGALO UNA RIVISTA E DUE CASSETTE SOFTWARE; CON IL SECONDO E I SUCCESSIVI, IN REGALO UNA CASSETTA SOFTWARE E UNA RIVISTA. LE LEZIONI DEL "CORSO DI GRAFICA" E DI "A SCUOLA DI SCACCHI" SONO VENDUTE SEMPRE IN UN'UNICA CONFEZIONE, A SOLE L. 8.000.